S'identifier / Créer un compte
Rechercher une actu, un article
NEXT INpact
DOSSIERS TESTS PRIX DU NET FORUM LE BLOG
3857 abonnés
= 17,5% de soutien
Abonnez-vous
À partir de 0,99 €
Accueil > Culture Numérique > Jeux video > Yogventures : quand 567 000 dollars ne suffisent pas à faire un jeu
▼ PUBLICITÉ

Yogventures : quand 567 000 dollars ne suffisent pas à faire un jeu

Pour une poignée de dollars

Areal n'est pas le seul projet financé sur Kickstarter à rencontrer des difficultés. Yogventures, un jeu soutenu par un collectif de YouTubeurs avait collecté en mai 2012 plus de 560 000 dollars grâce au crowdfunding. Deux ans plus tard, le développement est au point mort et les YouTubeurs se sont désolidarisés du projet. Les personnes l'ayant soutenu se retrouvent quant à elles le bec dans l'eau, ou presque.

Yogscast, un collectif de YouTubeurs spécialisés dans le domaine du jeu vidéo, s'était associé en 2012 avec le studio Winterkewl Games afin de mettre au point un jeu d'aventure « sandbox » mettant en scène divers personnages crées par les vidéastes. Le projet fut porté sur Kickstarter où il recueillit 567 665 dollars au lieu des 250 000 dollars initialement requis. Avec une telle somme, le studio pensait pouvoir réaliser *Yogventures !* sans le moindre problème. En pratique rien ne s'est visiblement passé comme prévu.

Le jeu devait entrer en phase de bêta fermée en décembre 2012, mais celle-ci n'a finalement débuté qu'en août 2013. C'est d'ailleurs aussi la date de la dernière mise à jour publiée au sujet du projet **sur sa page Kickstarter**, depuis, c'est le silence radio.

Une bêta avec presque un an de retard

Il faudra attendre le début du mois de juillet pour qu'un internaute relaye **sur Reddit** un billet publié sur le forum privé de *Yogventures !* pour en apprendre davantage. Kris Vale, le responsable du studio y explique que si le projet a échoué ce n'est que pour une question de moyens. « *Tout le monde chez Winterkewl Games voulait vraiment faire au mieux pour remplir les objectifs très élevés qui ont été fixes, mais le manque d'expérience dans la planification et la gestion d'un projet de cette envergure a eu raison de notre petite équipe* ».

Le studio était de son côté prêt à lancer une première version du jeu, ou à ouvrir les précommandes, mais Yogscast n'était pas du même avis et préférait attendre que le titre atteigne un niveau de qualité suffisant avant de le promouvoir à nouveau. « *Nous avons manqué nos jalons les uns après les autres tout en continuant à tomber loin de nos attentes en termes de qualité* » confesse le responsable.

415 000 dollars partis en fumée

Depuis, la page du projet sur Kickstarter a été mise à jour **avec de nouvelles explications**. Le studio affirme que sur les 567 000 dollars récoltés, 415 000 ont été utilisés. 50 000 dollars ont été employés pour la création et l'envoi des récompenses physiques (t-shirts, etc.) et le reste a été investi dans divers postes de dépenses pour le jeu. Le collectif Yogscast a quant à lui mis la main sur les 150 000 dollars restants.

À l'heure actuelle, une solution semble avoir été trouvée entre le studio et les YouTubeurs. Ces derniers ont conclu un marché avec un autre studio, qui fournira aux personnes ayant soutenu le projet un autre jeu sans aucun lien avec celui-ci. Les récompenses physiques ont quant à elles été expédiées depuis longtemps. Par contre, le collectif de vidéastes précise que toutes les demandes de remboursement devront être faites auprès du studio, qui est déjà lui-même sans le sou.

Kevin Hottot, ***Publiée le 23/07/2014 à 16:20***

Signaler Envoyer Tweet
Actu Précédente Actu Suivante

Soutenez l'indépendance de Next INpact en devenant Premium
Tout le contenu de Next INpact sans pub
Et bien plus encore...
Abonnez-vous
À partir de 0,99 €

▼ PUBLICITÉ
#v6IsComing

DOSSIERS
PS4 et Xbox One : LE dossier comparatif
Par PCi Labs, le 21/11/2013

TESTS
Diablo III : les enfers se déchaînent sur consoles
Par Kevin Hottot, le 17/09/2013

Les brèves
Tekken 7 arrive et il profitera de l'Unreal Engine 4 (20)
Garanti 100 % sans Liam Neeson
Des fans recréent South Park avec l'Oculus Rift (7)
*Comment ça troue le c*l !*
GTA V : un mod permet de jouer à la première personne... sur Xbox 360 (7)
Pendant ce temps, sur PC...
[Insolite] Respawn mesure « l'effet coupe du monde » sur Titanfall (25)
Prepare for Titanfall
Toutes les brèves

Bons plans
Un boîtier Fractal Design Core 1000 USB 3.0 : 27,99 €
Valable pendant 4 heures
Une Xbox One avec Kinect et le jeu Wolfenstein : 450,40 €
Valable jusqu'au 27 juillet
Etudiants : achetez un Mac, iPad ou iPhone et recevez jusqu'à 70 € en...
Valable jusqu'au 9 septembre
Pour l'achat de 5 Blu-ray 3D, un lecteur Philips pour 1 €
Valable jusqu'au 31 juillet
Tous les bons plans

▼ PUBLICITÉ
LIDD
491ème édition des LIDD : Liens Idiots Du Dimanche
Des fictions de qualité, des jeux variés, un Tumblr et un compte Twitter

Êtes-vous tenté par une montre connectée ?
Voir les résultats

Prix du Net

Il y a 18 commentaires

matroska Le mercredi 23 juillet 2014 à 16:30:59 #1
Inscrit le samedi 1 septembre 07 - 2709 commentaires
INpactien

> 415 000 dollars partis en fumée

Il n'y a pas de fumée sans feu...

max34 Le mercredi 23 juillet 2014 à 16:33:44 #2
Inscrit le mardi 28 septembre 04 - 585 commentaires
INpactien

"toutes les demandes de remboursement devront être faites auprès du studio, qui est déjà lui-même sans le sou."

Autant dire qu'elles ont peu de chance d'aboutir

Edité par Max34 le mercredi 23 juillet 2014 à 16:33

Danytime Le mercredi 23 juillet 2014 à 16:35:51 #3
Inscrit le mercredi 1 février 12 - 1236 commentaires
INpactien

Pfff... les youtubers, on ne peut rien attendre d'eux

matroska Le mercredi 23 juillet 2014 à 16:37:10 #4
Inscrit le samedi 1 septembre 07 - 2709 commentaires
INpactien

> **max34 a écrit :**
>
> "toutes les demandes de remboursement devront être faites auprès du studio, qui est déjà lui-même sans **dessus de sous** ~~le sou~~."
>
> Autant dire qu'elles ont peu de chance d'aboutir

Edité par Matroska le mercredi 23 juillet 2014 à 16:37

trash54 Le mercredi 23 juillet 2014 à 16:37:14 #5
Inscrit le mardi 13 septembre 05 - 6447 commentaires
INpactien

pourquoi a l'impression que on va avoir beaucoup d'actu du genre dans peu de temps

Cliquez-ici pour vous connecter ou vous inscrire pour pouvoir participer aux commentaires.
Il y a 18 commentaires

Emploi

Développeur senior big data / C++ H/F
[CDI] LeadPlace, Clichy (92)

Développeur Confirmé PHP 4/5 H/F
[CDI] EXHIBIS, Montreuil (93)

Chef de Projet Digital 3-6 ans experiences H/F
[CDI] Teaminside, Paris (75)

Software Engineer Infrastructure Tools H/F
[CDI] Criteo, Paris (75)

Poster une offre | Plus d'offres

Toutes les marques citées sur Next INpact appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Next INpact : Mentions légales - Partenaires : Comparer forfaits mobiles - LesNumeriques - Personnaliser Windows - ForumScience - Tom's Hardware - Forfaits Mobiles - Télécharger logiciel

NEXT INpact Copyright © 2003 - 2014 PC INpact SARL de presse. Marque déposée. Tous droits réservés. **Nextinpact.com** est un site de Next INpact Network - Design par BtoWeb Solutions

;